

Autor: Röll, Franz Josef.

Titel: Konzepte in der Jugendarbeit – Selbstgesteuertes Lernen mit Wiki.

Quelle: In: Ertelt, Jürgen/ Röll, Franz Josef: Web 2.0: Jugend online als pädagogische Herausforderung. München 2008, S. 158-175.

Verlag: kopaed.

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags.

Franz Josef Röll

Konzepte in der Jugendarbeit - Selbstgesteuertes Lernen mit Wiki.

Am 15.01.2001 ging Wikipedia online.¹ Heute gehört Wikipedia zu den TOP 10 der Websites weltweit. Das Marktforschungsinstitut *Alexa* platziert Wikipedia Deutschland im März 2008 auf dem achten Platz der meistgenutzten Internetseiten (hinter Google, Yahoo und Ebay). Weltweit rangiert sie auf dem neunten Rang.² Seit sechs Jahren haben die Nutzer/-innen diese freie Online-Enzyklopädie zu einer der erfolgreichsten Webseiten gemacht. Insgesamt gibt es zurzeit mehr als sechs Millionen Artikel. Die englische Version hat im März 2008 mit 2.268 Millionen Einträgen den größten Umfang. Die deutsche Version folgt mit 718.000 Stichwörtern. Es gibt sogar Wikis in bayerisch (boarisch) und in Plattdeutsch.

Das Wiki(pedia)konzept

Das bekannteste Wiki ist Wikipedia. Wikipedia ist im Moment dabei zu einem Synonym für den Begriff der Enzyklopädie zu werden.³ Täglich wächst die Datenbank, die gekennzeichnet ist durch eine hohe Informationsdichte. Der Begriff „Wiki“ stammt aus

1 Gegründet wurde Wikipedia von Jimmy Wales. Angeregt wurde er von der weltweiten Community der Linux-Software, die den Quellcode dieser Software ständig verbessert.

2 www.alexa.com

3 Dass der Brockhaus-Verlag am 15.04.2008 mit einem umfangreichen kostenlosen Lexikonportal online geht lässt sich auch als eine Reaktion auf den Erfolg von Wikipedia deuten.

dem Hawaijanischen und bedeutet „schnell“.⁴ Schnelligkeit, Aktualität und permanente Veränderung lassen sich als spezifische Charaktereigenschaften von Wikis bezeichnen.

Zum größten Teil werden die Inhalte für Wikipedia ehrenamtlich erstellt. Wikipedia ist somit auch ein Ausdruck einer neuen Form von bürgerschaftlichem Engagement. Ohne finanzielle Entschädigung sind Nutzer/-innen bereit, Texte für die virtuellen Enzyklopädien zu schreiben und sich für eine Idee zu engagieren. Eine Besonderheit von Wikipedia (aber auch von anderen virtuellen Kommunikationsräumen) ist, dass nationale, politische und institutionelle Grenzen überschritten werden können.

Begünstigend für die breite Akzeptanz der Nutzer/-innen ist, dass es keiner Installation bedarf, die Handhabung einfach ist und Veränderungen sehr schnell getätigt werden können, da mit Hilfe von Editoren gearbeitet werden kann und somit keine HTML-Kenntnisse notwendig sind.⁵

Bei Wikis handelt es sich um eine Sammlung dynamischer Webseiten, die über Verweise verbunden sind. Als Verknüpfungsanker dient der Seitenname, dadurch ergibt sich eine einfache Vernetzung. Mit der Verknüpfung werden nicht nur (neue) Seiten produziert, sondern zugleich auch die Strukturen, die die Seiten verbinden. Ganz unterschiedliche Strukturen können gleichzeitig bestehen.

Wikis können multioptional eingesetzt werden: als Informations-, Dokumenten-, Content-, Knowledge- oder Projekt-Management-System. Es bietet sich die Möglichkeit, sie als virtuelle Wandtafel, als Kommunikationstool oder als Lernplattform (Hilfsmittel zur Erarbeitung von Wissen) zu nutzen. Ebenso können sie als Wissensspeicher, Projektdokumentation, als Formular, zum Brainstorming, zur Planung und als Datenbank verwendet werden.

4 Das erste Wiki wurde von Ward Cunningham entwickelt (c2.com/cgi/wiki). Er nannte es WikiWikiWeb. Der Name bezieht sich auf die Flughafen-Shuttle-Buslinie „wiki-wiki Chance RT-52“ am Honolulu International Airport in Hawaii. Wikipedia basiert auf dem Programm Mediawiki. Es gibt sehr unterschiedliche Wikianwendungen. An der Universität Hamburg ist eine Wikimodul entwickelt worden, das mit einem Editor arbeitet, das gänzlich auf der Basis von Word funktioniert. Auf Tim Berners-Lee geht die Idee zurück, dass es genau so wichtig sei das editieren zu können, wie durch es zu browsen (SIXTUS 2003).

5 Technisch gesehen sind Wikis PHP-Anwendungen, die auf allen Betriebssystemen laufen. Als Datenbank wird MySQL benutzt.

Wikiseiten entstehen aus Diskussionen und Konsens. Ein wesentliches Kennzeichen von Wikis ist die Online-Bearbeitung, die intuitive Nutzung und die einfache Vernetzung. Der Seiteninhalt kann in einem speziellen Bearbeitungsmodus (Textfeld) geöffnet werden. Refaktorisieren, d.h. vielfaches Überarbeiten ist möglich. Die jeweiligen Seiten können nicht nur von allen angeschaut werden, sie können zugleich erweitert, korrigiert, kommentiert, gelöscht und editiert werden. Ein weiteres Charakteristikum ist Offenheit. Das Schreiben und Redigieren der Texte erfolgt durch die Nutzer/-innen (user generated content). Ältere Versionen sind jederzeit zu rekonstruieren. Die History-Funktion (Versionsverwaltung) erlaubt es, dass jeder einzelne Schritt zurückverfolgt werden kann, somit geht keine Information verloren.

Da es ein gemeinsames Ziel gibt und ein ständige Ringen um einen für die Gruppe akzeptablen Konsens, begünstigt dies kooperative Erlebnisse und ein ausgeprägtes Gemeinschaftsgefühl und somit auch soziale Lernprozesse. „Gemeinschaft kann sich nur dort entwickeln, wo Platz für gemeinsames Handeln sowie für die Übernahme von Verantwortung geschaffen wird“ (LEITNER 2003, S. 38).

Die Nutzung eines Wikis impliziert die Bereitschaft, weitgehend auf eine Steuerung zu verzichten. Die bisherige Unterscheidung von Leser, Lektor, Redakteur und Autor löst sich auf. Die Nutzer/-innen werden zu aktiven Gestaltern der Webseite. Arbeitsabläufe entstehen in Folge der Benutzergewohnheiten, wobei die Nutzer/-innen den „workflow“ selbst strukturieren. Ein Wiki zu erstellen oder bei einem Wiki mitzuarbeiten bedeutet vor allem auch kollaboratives Arbeiten. SUROWIECKI (2004) sieht in den Wikis die Möglichkeit die kollektive Intelligenz zu nutzen. Wenn die Lernumgebung günstig ist, so die Kernaussage seines Buches, erzielt eine Gruppe durchschnittlicher Teilnehmer/-innen bessere Ergebnisse als einzelne Personen. Dies auch dann, wenn die einzelne Person intelligenter ist als jedes der einzelnen Gruppenmitglieder.

Die Voraussetzung ist allerdings, dass die Mitglieder der jeweiligen Online Community (OC) miteinander kooperieren bzw. kollaborieren.⁶ Die Beziehungskultur untereinander ist somit die Ausgangsbedingung des Erfolgs eines Wikikonzepts. Wenn die Unabhängigkeit der jeweiligen Autor/-innen gefährdet ist, wenn es keine Vernetzung zwischen den

⁶ Kooperativ miteinander zu arbeiten bedeutet an unterschiedlichen Stellen sich mit einer gemeinsamen Aufgabe auseinanderzusetzen. Kollaborativ miteinander arbeiten bedeutet, gemeinsam an einem Text (einem Segment) zu arbeiten.

Akteuren gibt, verpuffen die Potentiale. Die Wikianer verstehen sich als gleichberechtigte Bürger in einer demokratischen Gesellschaft. Wer sich bei einem Wiki beteiligt, akzeptiert folgende Netiquette:

- Gleichheit und Gleichwertigkeit der Beteiligten,
- Gleiches Recht auf Meinungsäußerung,
- Gleichwertige Positionierung der Beiträge,
- Akzeptanz von egalitären Systemen,
- Peer-to-peer-Kommunikation.

Die Teilnehmer/-innen in einer OC sind in der Regel bewegliche Wesen, die permanent nach optimalen Lebensbedingungen Ausschau halten. Es handelt sich daher um „schwache Beziehungen“, die eine Community prägen. „Die Teilnehmer wenden sich dorthin, wo der interessanteste Content und die anregendsten menschlichen Kontakte zu finden sind und das kann immer nur eine Handvoll von Systemen ähnlicher Struktur sein“ (LEITNER 2003, S. 49). Jede Community ist daher immer auch einem Prozess der Erosion ausgesetzt. Keineswegs entsteht ein Vertrauensverhältnis einer Wiki-Community von Beginn an. Dies kann ein langwieriger Prozess sein. „Es dauert Wochen und Monate, manchmal Jahre, bis Teilnehmer/-innen sich kennen, wirklich vertrauen schenken und tatsächlich eine Gemeinschaft bilden. So entspricht die OC in vielen Aspekten einem organisch-biologischen System“ (ebd., S. 35), das eine Einbindung in größere soziale Zusammenhänge keineswegs ausschließt (EIGNER u.a. S. 37).

Dadurch, dass die Tür für jeden offen ist, kann Unwissen und Vandalismus das Projekt gefährden. Das Konzept ist allerdings so beschaffen, dass selbstheilende Organismen aktiv werden. Nicht gewünschte vorgenommene Veränderungen können korrigiert werden. Besonders aktive Wikipedia-Nutzer wachen über den Wahrheitsgehalt und entfernen bei Bedarf Fehler. Eine Studie von IBM hat herausgefunden, dass absichtliche Falschinformationen meistens binnen fünf Minuten verschwinden (LINDNER 2004, S. 47).

Das bedeutet nicht, dass es keine Konflikte gibt. Das kommt selten, aber immer wieder auch einmal vor. Da jeder berechtigt ist, die Seiten zu verändern, kann es zu einem Krieg der Einträge (*edit* oder *spam war*) kommen, dann gibt es unterschiedliche Versionen zu einem Thema oder eine Überschwemmung mit nicht gewünschten Themen. Daher ist es

sinnvoll, bei strittigen Themen sich auch die früheren Versionen anzuschauen. Durch die Vielzahl der Bearbeiter/-innen steigt allerdings der soziale Druck auf diejenigen, die versuchen, die Wikis für die eigenen Interessen zu nutzen. Darüber hinaus können Wikipedia-Administrator/-innen im Konfliktfall Seiten sperren.

Beispielhafte Wikiprojekte

Inspiziert von der Wiki-Idee sind viele Projekte bzw. Online-Communities entstanden, wobei ich vier Projekte beispielhaft hervorheben möchte, bevor ich danach die Konzeption eines von mir selbst initiierten Wikis darstelle.

Die von Sheldon Rampton begründete *Source Watch* nennt sich eine auf der Wikipedia-Engine basierende englischsprachige „Enzyklopädie der Propaganda“.⁷ Jeder kann die Texte bearbeiten und eigene Texte hinzufügen. Ziel von *Source Watch* ist es, Informationen und Propaganda, Falschmeldungen, bewusste Fehlinformationen etc. zu sammeln und der Öffentlichkeit zur Verfügung zu stellen. Hinter *Source Watch* steht das *Center for Media and Democracy*,⁸ das die vierteljährlich erscheinende Zeitschrift *PR-Watch* herausgibt.

Das Fraunhofer Institut arbeitet gerade daran, die nächste Generation von Wiki zu konstituieren. Das Projekt mit dem Namen WIKINGER - WIKI *Next Generation Enhanced Repository* intendiert die Generierung und den Austausch von wissenschaftlichen Arbeiten innerhalb größerer Forschungscommunities.⁹ Fragen, Methoden und Verfahren internetbasierter Wissensgenerierung und -organisation stehen im Zentrum dieses interdisziplinären Forschungsprojektes. Informatiker, Ingenieurs- und Geschichtswissenschaftler arbeiten kooperativ zusammen. Ihr Ziel ist eine domänenneutrale Plattform, die es Wissenschaftlern ermöglicht, kollaborativ über das Internet neues Wissen zu generieren und effizient und ortsunabhängig in Wissensbasen ihres jeweiligen Fachgebiets zu recherchieren.

In der Bildungsarbeit finden Wikis vermehrt Verwendung. Zentrales Anliegen des so genannten *Peacewikis* ist die Herstellung eines öffentlichen virtuellen Raumes zum

7 <http://www.sourcewatch.org>

8 <http://www.prwatch.org>

9 <http://www.imk.fraunhofer.de/de/wikinger>

Thema „Frieden“:¹⁰ Angeknüpft wird am Habermas'schen Öffentlichkeitsbegriff. Öffentlichkeit wird bei HABERMAS (1990, S. 54) verstanden als ein allen Bürgerinnen und Bürgern zugänglicher Raum, in dem sie sich in einem kritischen Diskurs über ihre gemeinsamen Angelegenheiten verständigen. Während bei der bürgerlichen Öffentlichkeit das Ideal der Zugänglichkeit zum öffentlichen Leben niemals in die Realität umgesetzt werden konnte und zudem die Trennung von Öffentlichkeit und Privatheit soziale Ungleichheit verstärkte, da benachteiligte Gruppen (u.a. Arbeiter, Frauen) ausgegrenzt wurden, bedarf es einer Erweiterung des bürgerlichen Begriffs von Öffentlichkeit. „Peacewiki erlaubt offene Diskurse, die den daran Beteiligten die Möglichkeit geben, die sie gemeinsam betreffenden und interessierenden Themen zu definieren (SCHACHTNER/NEUMAYER 2007, S. 53). Die zu schaffende öffentliche Sphäre ist als Raum für Gegenöffentlichkeit gedacht, in der sowohl kritische Positionen gegenüber dem Staat, als auch gegenüber der medialen bürgerlichen Öffentlichkeit geäußert werden können. Der alternative Charakter des Projekts kommt auch dadurch zustande, dass Frauen als politische Akteurinnen vorgestellt werden. Ausgehend von den Schwerpunkten „Friedensstrategien“ und „aktuelle kriegerische Konflikte“ kontrastiert der Friedensdiskurs die Kriegsberichterstattung in den etablierten Massenmedien. Entgegen der in den bürgerlichen Medien orientierten Dominanz der Darstellung aggressiven Handelns geht es bei dem Peacewiki um einen Diskurs zu Strategien und Modellen der Friedenssicherung. Durch das Projekt werden zugleich neue Möglichkeiten der interkulturellen Auseinandersetzung und Verständigung initiiert, da sowohl amerikanische als auch österreichische Studierende beteiligt sind.

Auch für die Schule eröffnen sich vielfältige Möglichkeiten des Einsatzes. Mit lo-net steht eine multifunktionale Bildungsplattform mit Publikations- und Kommunikationswerkzeugen (z.B. Chat, Foren und Wikis) zur Verfügung.¹¹ Lo-net bietet bundesdeutsche Schulen und andere Bildungseinrichtungen die Möglichkeit die gesamte Institution in virtuellen Arbeitsräumen abzubilden. Die Arbeitsräume sind mit modernen und erprobten Werkzeugen des eLearning ausgestattet, die kreative und schülerzentrierte Lehr- und Lernformen unterstützen. Bei seiner Untersuchung über Foren, Wikis, Weblogs und Chat im Unterricht kommt ABFALTERER (2007, S. 121) allerdings zu einem zurückhaltenden

¹⁰ www.peacewiki.uni-klu.ac.at

¹¹ <http://www.lo-net2.de>

Ergebnis. Obwohl die aktuellen elektronischen Software Werkzeuge sowohl in instruktionalen als auch in konstruktivistisch beeinflussten Unterrichtskonzepten einsetzbar sind, bezweifelt er, ob das notwendige Wissen über die Möglichkeiten des Einsatzes dieser Software bei den Lehrerkollegien schon vorhanden ist und ob überhaupt die Bereitschaft besteht, sich die für den Unterrichtseinsatz notwendige Medienkompetenz anzueignen.

Konzepte in der Jugendarbeit

Das von mir initiierte Projekt „Konzepte in der Jugendarbeit“ hatte eine Laufzeit von sechs Semestern. Im Projektverlauf entstand ein hypertextuelles, semantisches Netz. Im ersten Semester (WS 2004/05) wurde den Studierenden eine Mindmap zum Thema vorgestellt. Die Lernenden produzierten zu Beginn Inhalte für acht Module. Die Mindmap wurde im Verlauf der folgenden Semester vielfältiger und komplexer. Im Sommersemester 2005 verbesserte die nächste Generation die bereits erstellten Module und begann die Arbeit an vier weiteren Modulen. Im Wintersemester 2005/06 und in den folgenden Semestern wurde dieses Verfahren fortgesetzt. Nach Abschluss des Projekts (SS 2007) schließlich bilden die Ergebnisse den Inhalt (content) eines eLearning-Kurs. Auch danach können die Module jederzeit verbessert bzw. erweitert werden.

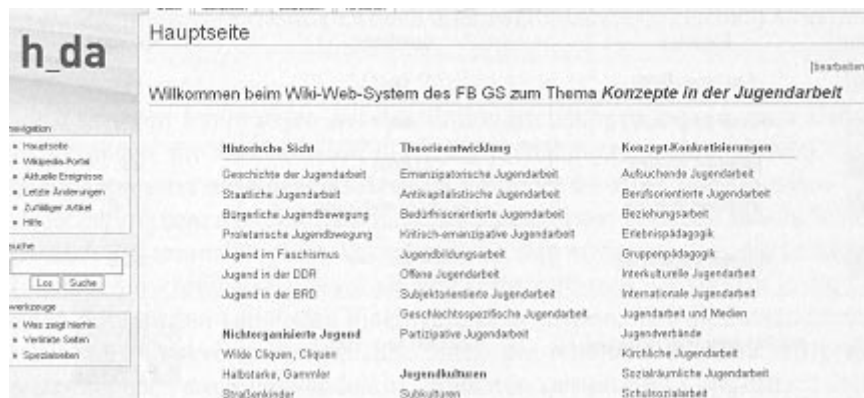


Abb. 1: Wikiportal des Projekts „Konzepte in der Jugendarbeit“

Verwendet wurde die Open Source Software *MediaWiki*. Auf dem linken Frame der Portalseite wurden unterschiedliche Hilfemöglichkeiten aufgelistet. So kommt man beim Klick auf den Button „Wikipedia-Portal“ auf eine Seite, auf der alle Befehle erklärt werden,

um den Text zu formatieren und um neue Seiten zu erstellen oder um Bilder, Töne und Filme hoch zu laden. Werden drei „Ist-gleichZeichen“ vor und nach einem Text gesetzt ===...=== wird ein Inhaltsverzeichnis generiert. Setzt man einen Text in eckige Klammern [[...]] wird eine neue Seite erzeugt. Mit dem Befehl "... " kann ein Text **fett** gemacht werden. Die Befehle sind leicht zu erlernen. Wird auf den Button „bearbeiten“ geklickt, öffnet sich ein Menu und die jeweilige Seite kann bearbeitet werden. Durch die Aktivierung des Buttons „Speichern“ sind die vorgenommenen Veränderungen sofort im Netz. Alle Versionen werden gespeichert. Somit können gegebenenfalls Veränderungen rückgängig gemacht werden. Es ist unnötig, sich die gesamte Syntax anzueignen. Wenn eine Fragestellung auftaucht, wird nachgeschaut und somit wird anwendungs- und aufgabenbezogen gelernt. Die Technik bildet somit keine unüberwindbare Schwelle. Hilfe zur Selbsthilfe lässt sich als Grundprinzip identifizieren. Erst einmal versuchen die Lernenden, sich die Kompetenzen selbstständig anzueignen. Wenn sie nicht in der Lage sind, die jeweilige Aufgabenstellung zu lösen, steht der Dozent oder ein Tutor zur Unterstützung bereit.

Ergänzt wird die Seite mit einem Link zu dem eingesetzten FLE-Content-Managementssystem, wo Daten und Links zu den jeweiligen Themen auf Bedarf zum download bereit stehen, wie noch genauer ausgeführt wird. Da die Studierenden die Wikiseiten vergleichbar einer wissenschaftlichen Hausarbeit erstellen sollen, ist auch noch ein Link auf Texte integriert, in denen die Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens nachgelesen werden können.

Bearbeitungswerkzeugeleiste [Bearbeiten]



In kompatiblen Browsern kann über dem Editierfeld eine Bearbeitungswerkzeugeleiste angezeigt werden. Die Leiste ist einerseits als Editierhilfe aber auch als „Erinnerung“ für die verfügbaren Funktionen gedacht.

Icon	Funktion	Quelltext	Anzeige
	Fett (engl. Bold)	<code>'''abc'''</code>	abc
	Kursiv (engl. Italic)	<code>''abc''</code>	<i>abc</i>
	(interner) Wikilink	<code>[[abc]]</code>	abc
	(externer) Weblink	<code>[http://abc.com]</code>	[1]d?
	Abschnittsüberschrift	<code>== abc ==</code>	abc
	Auf Bild verweisen (anzeigen)	<code>[[Bild:abc.jpg]]</code>	
	Auf Medien verweisen	<code>[[Media:abc.ogg]]</code>	Media:abc.ogg
	Mathematische Formel (LaTeX)	<code><math>\sqrt{abc}</math></code>	\sqrt{abc}
	Ignoriere Wiki-Formatierung	<code><nowiki>abc '''[[Bold text]]'''</nowiki></code>	abc "[[Bold text]]"
	Deine Unterschrift bei Diskussionen (mit Zeitstempel)	<code>~~~~~</code>	--Dein Name 06:19, 2. Oktober 2008 (CEST)
	Horizontale Linie (sparsam verwenden)	<code>-----</code>	-----

Abb. 2: Basics für Mediawiki-Nutzer/-innen

Situiertes Lernen

Das Besondere an dem Projekt ist, dass sich die Studierenden den Inhalt des Lernstoffs, über den sie später geprüft werden, im eigentlichen Sinne des Wortes selbstgesteuert aneignen. Die Studierenden können bei der Lehrveranstaltung zwei Leistungsnachweise bekommen, eine Studienleistung und eine Prüfungsleistung. Die Studienleistung steht im Zusammenhang mit der Erstellung von Webseiten für das WikiProjekt. Bei der Prüfungsleistung haben die Studierenden die Entscheidung zwischen einer Hausarbeit oder einer mündlichen Prüfung. Allerdings muss zusätzlich noch eine zweite Lehrveranstaltung ausgewählt werden.

Die bisherigen Erfahrungen bei den Prüfungsleistungen zeigen, dass sich die Studierenden mit dem Lehrstoff durch die Erstellung eines interaktiven Hypertextes intensiver auseinandersetzen im Vergleich zu einer traditionellen Lehrveranstaltung bzw. dem Selbststudium. Die Studierenden erwerben sowohl Schreibals auch Reflexionsfähigkeit. Vorteilhaft hat sich erwiesen, dass die Lernenden Zeit haben nachzudenken, bevor sie ihre Texte verfassen. Da sie sich in die Lage eines potentiellen Lernenden hineinversetzen müssen, löst dies metakognitive Frage- und

Denkvorstellungen aus. Durch die Mitarbeit bei dem WikiProjekt erarbeiten sich die Studierenden im impliziten Lernprozess Fähigkeiten, die als „Lernen des Lernens“ bezeichnet werden können. Das Arbeiten an dem Projekt, das Erstellen von Seiten führt darüber hinaus zu subjektiven Erfolgserlebnissen (die Arbeitsergebnisse sind im Internet zu sehen).

Eine der Grundlagen pädagogischer Psychologie ist die Erkenntnis, dass extrinsische Motivation (außenmotiviert) weniger leistungsfördernd ist als intrinsische Motivation (innenmotiviert). Lernen bedeutet nicht nur die Erweiterung von Kompetenzen, sondern vor allem auch die Infragestellung bisheriger Kompetenzen. Widerspricht das Lernkonzept dem Lernpräferenzmodell der Lernenden, kann dies dazu führen, dass die Lernenden die Lernsituation als exogen (fremdgesteuert) wahrnehmen und damit die persönliche Beteiligung (involvement) nachlässt. Es führt zu Lernblockaden, wenn das zu Lernende als - psychologisch gesehen - „fremd“ angesehen wird, d.h. als exogen wahrgenommen wird. Lernen gelingt eher, wenn das zu Lernende als endogen (Bezug zu der eigenen Lebenswelt) interpretiert wird. Da die Studierenden die Themen selbst bestimmen konnten, wurde diese positive Grundstimmung erreicht.



Abb. 3 und Abb. 4: Produktionsphase

Die Themen werden nicht vorgegeben. Zu Beginn des jeweiligen Semesters wird das inhaltliche Konzept vorgestellt. Es wird erläutert, welche Ideen und Vorstellungen mit den jeweiligen Modulen in Verbindung stehen. Anschließend können die Studierenden sich für ein Modul entscheiden. Sie können ein Modul bearbeiten, das bisher im Mindmap noch nicht aufgeführt ist, wenn es in den Themenkontext passt. Es kann auch an bereits entstandenen Modulen weitergearbeitet werden. Das dann anstehende Relaunching führt

dazu, dass die jeweiligen Autor/-innen sich dialogisch mit den schon vorhandenen Texten auseinandersetzen.

Die Lernenden arbeiten entweder alleine an einem Modul oder (in der Regel) in Kleingruppen. Sie bringen jeweils ihre spezifischen Fähigkeiten in den Arbeitsprozess ein. Dadurch kommt es zu Synergie-Effekten, da jeder entsprechend seiner Lernpräferenz arbeiten kann. Im Projektverlauf ist eine Steigerung der intrinsischen Lernmotivation und der persönlichen Bildung aufgrund der Ermächtigung der Studierenden zu Lehrstoffproduzenten zu beobachten. Es kommt somit zu einer Abkehr vom defizit-, hin zu einem ressourcenorientierten Ansatz.

In einem Fall entschied sich eine Studentin, das Thema „Jugend in der DDR“ zu bearbeiten. Sie kommt aus der ehemaligen DDR, und für sie war es weit mehr als die Bearbeitung eines Moduls. Zugleich bedeutete es für sie eine Auseinandersetzung mit ihrer Geschichte. Das hat in hohem Maße eine intrinsische Motivation ausgelöst.

Das Konzept entspricht in idealer Weise dem Konzept der konstruktivistischen Lernphilosophie. Durch die eigenständige Entscheidung für den Schwerpunkt werden Prozesse des situierten Lernens ermöglicht. Das situierte Lernen basiert auf authentischen Problemsituationen. Das jeweilige Lernen wird in reale Kontexte eingebunden. Der Transfer des erworbenen Wissens soll über die Adaption von konkreten Lebenssituationen hergestellt werden. Der Ansatz des situierten Lernens¹² sieht Lernen nicht als Resultat von Entscheidungsprozessen des einzelnen Individuums. Lernen ist nach dieser Auffassung in den jeweiligen materiellen und sozialen Kontext (Lebenswelt) eingebunden. Unter keinen Umständen kann das Gelernte von den situativen Bedingungen, zu der auch historische und kulturelle Kontexte gehören, in der das Lernen stattfindet, getrennt werden (vgl. MANDL/GRUBER/RENKL 1997, S. 168). Lernen wird als Prozess aufgefasst, in dem personenexterne Komponenten, personeninterne Faktoren und die konkrete Situation eine Wechselbeziehung eingehen.

¹² Das situierte Lernkonzept besteht aus einer Synthese personenbezogener Prozesse, kognitiver Theorien und Verhaltenstheorien, die ihre Konzentration auf situative Verhaltensdeterminanten richten.

Abb. 5: Screenshot zum Themenschwerpunkt „Jugend der DDR“



Lernen wird nicht als Transport abstrakten Wissens verstanden. Beabsichtigt ist es, möglichst Lern- und Anwendungsgebiete zu gestalten, bei dem der Lerngegenstand und der Anwendungskontext im engen Zusammenhang stehen. Entgegen dem Frontalunterricht, bei dem die Lernenden isoliert und ohne Hilfsmittel arbeiten, wird bei diesem Konzept in Gruppen gelernt und gearbeitet. Angestrebt wird kooperatives Lernen und Problemlösen, Hilfsmittel dürfen benützt werden und die Anwendungsbedingungen werden berücksichtigt. Geachtet wird auch auf die Nachhaltigkeit des erworbenen Wissens. „Das erworbene Wissen kann auch außerhalb der Lernsituation verwendet und eingesetzt werden, es findet also ein erfolgreicher Transfer statt“ (ebd. S. 169).

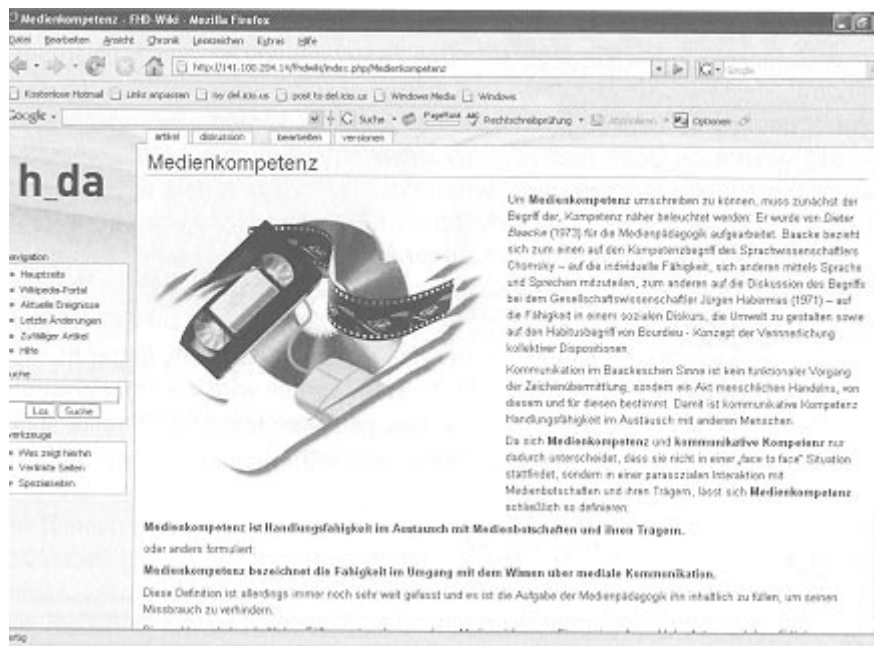


Abb. 6: Screenshot zum Themenschwerpunkt „Medienkompetenz“

Durch das aktive Lösen von komplexen Problemen wird somit eine Verbesserung der Anwendungskompetenz des zu erwerbenden Wissens erreicht. Das eigenständige Lösen des Problems begünstigt ein positives Selbstwertgefühl. Realistische und authentische Situationen ermöglichen den Lernenden, Anwendungskontexte ausgehend von ihrer Lebenswelterfahrung in das Projekt zu integrieren. Damit das zu erwerbende Wissen nicht auf einen Kontext fixiert wird, gilt es, multiple Perspektiven zu vermitteln. „Dasselbe Lerngebiet ist zu verschiedenen Zeiten, in verändernden Kontexten, unter veränderter Zielsetzung und aus unterschiedlichen konzeptionellen Perspektiven zu beleuchten“ (GRUBER/MANDL/RENKL 1999, S. 9). Ebenso gehört zu dem Konzept die Artikulation und Reflexion von Problemlösungskonzepten.

Berücksichtigung von Lernpräferenzen

Zu Beginn des Projekts war u.a. von Kolleg/-innen befürchtet worden, dass nicht alle Lernenden genügend Seriosität mit in das Projekt einbringen. Im Verlauf des über sechs Semester laufenden Projektes kam es nicht zu einer einzigen Störung. Die Lernenden haben sich kooperativer verhalten als dies erwartet wurde. Mit hoher Verantwortung haben sie sich um ihre Seiten gekümmert.

Gleichwohl mussten anfängliche Prämissen des Projektes aufgegeben werden. Auf der einen Seite wurde mit dem Projekt bestätigt, dass Studierende eLearning als ein geeignetes Instrument des Wissenserwerbs nutzen können. Auf der anderen Seite konnte festgestellt werden, dass nicht alle Lernenden in der Lage sind selbstgesteuert zu lernen. Wie ich aufgrund eines selbst entwickelten Lernpräferenztest¹³ herausfinden konnte, lassen sich bei den Lernenden unterschiedliche Lernpräferenzen feststellen (Röll 2005). Dabei gehe ich von sechs Lernpräferenztypen aus: kognitiv-rational, pragmatisch-experimentell, organisatorischstrukturell, sensorisch-kinästhetisch, emotional-kommunikativ, intuitiv-kreativ. Keiner der Lernenden verfügt nur über nur eine dominante Präferenz. Bei der Mehrzahl der Lernenden sind Mischpräferenzen festzustellen.

Ganz wesentlich hat der Lernpräferenztest geholfen, bereits in einem recht frühen Stadium zu erkennen, wer in der Lage ist selbstständig zu arbeiten. In der Produktions- bzw. Präsenzphase gewährleistet der Lehrende durch seine Präsenz die persönliche Betreuung. Er kann explizit auf die unterschiedlichen Lernpräferenzen eingehen.

- Personen mit hohen Werten im Bereich kognitiver-rationaler Lernpräferenz haben den Bedarf nach inhaltlichem Diskurs. Sie sind daran interessiert, dass sie eine inhaltliche Rückmeldung zu ihren Seiten erhalten. Es bedarf der intellektuellen Anregung sowie dem Hinweis, auch an die Gestaltung der Texte zu denken.
- Der pragmatisch-experimentelle Lernpräferenztyp wird motiviert, wenn er die Aufgabe erhält, neue und komplizierte Verknüpfungen herauszubekommen. Personen, so die Erfahrung nach sechs Semestern, die einen hohen negativen Ausschlag im Bereich experimentell-pragmatischer Präferenzen ausweisen, haben große Probleme ein eLearning-Kurs erfolgreich abzuschließen. In der Regel geben diese Personen den Kurs spätestens in der Hälfte der Zeit auf.
- Wenn Lernende starke Ausprägungen bei der strukturell-organisatorischen Lernpräferenz haben, hat es sich als sinnvoll erwiesen, vor dem freien Arbeiten gemeinsam in einem Brainstorming eine Mindmap zu erstellen. Nur wenn bei ihnen das Ziel und die Aufgabe klar und deutlich erkennbar sind, sind sie in der Lage selbstständig zu arbeiten. Personen mit hohem negativen Werten im Bereich strukturell-organisatorischen Wissens benötigen logistische Unterstützung. Fehlt die Betreuung, geben sie auf.
- Der sensorisch-kinästhetische Lernpräferenztyp wird mit der digitalen Kamera oder einem Tonrecorder auf Recherche geschickt, damit er einen sinnlichen Bezug zu seinem Arbeitsfeld bekommt.
- Vorteilhaft ist für Personen, die über einen hohen Wert im emotional-kommunikativen Bereich haben, dass sie in einer Gruppe arbeiten und dass im Verlauf des Projektes

13 www.lerno.de

eine dichte Kommunikationskultur herrscht. Der kommunikativ-emotionale Präferenztyp hat Bedarf, auch einmal miteinander zu reden, unabhängig von dem konkreten Lernzusammenhang.

- Personen mit einem hohen Ausschlag der intuitiven-kreativen Präferenz wollen nicht gestört werden, sind daran interessiert selbstgesteuert zu arbeiten.

Damit die unterschiedlichen Lernpräferenzen der Studierenden Berücksichtigung finden, werden Recherchen, Interviews, handlungsorientierte Arbeitsphasen integriert, um das Themenfeld aus verschiedenen Perspektiven und mit unterschiedlichen Skills (Fertigkeiten) anzueignen.

Interaktives Mentoring

Im Verlauf des Projekts kam es zu inhaltlichen Irritationen oder Missverständnissen. Themen wurden widersprüchlich bzw. inhaltlich nicht korrekt bearbeitet. Zuweilen wurden Teilmodule bearbeitet, die in einen anderen Kontext gehörten. Ebenso konnte beobachtet werden, dass in einzelnen Modulen (z.B. Medienkompetenz) für die Theorieentwicklung ganz wichtige Autor/-innen nicht berücksichtigt wurden. Als notwendig erwies es sich daher, die Studierenden ergänzend zu den oben beschriebenen Anregungen und Hilfen im Verlauf des Produktionsprozesses als Mentor entsprechend ihrer Lerndispositionen zu begleiten.

Die konstruktivistische Lernphilosophie geht von der Hypothese aus, dass das Lernen sich im Kopf des Einzelnen realisieren muss. Verbesserungen sind nach diesem Verständnis nur dann fruchtbar, wenn die Anregungen vom Lernenden aktiv angeeignet werden. Daher sind Vertreter dieser Lernphilosophie der Meinung, dass Instruktion nur bedingt geeignet ist zur Aufnahme neuen Wissens. Sie halten die Perturbation (Störung) für eine geeignete Methode, neues Wissen anzueignen.

Mit FLE (Content Management System - CMS) stand ein interaktives Steuerungsmodul zur Verfügung, das es ermöglichte, in unterschiedlicher Weise mit den Arbeitsgruppen bzw. den einzelnen Studierenden auch über *distant learning* zu kommunizieren.¹⁴ Mit Hilfe dieser interaktiven Software konnten für die jeweiligen Arbeitsgruppen Word-Texte, PDF's oder Bilder in Ordner eingestellt und Diskussionen gefördert oder auf einem Board ein Austausch angeregt werden. Ganz wesentlich war, dass es auch möglich war, auf die

¹⁴ Bei zukünftigen Projekten werden wir FLE mit der flexibleren Lernplattform Moodle ersetzen.

jeweiligen Lernpräferenzen bezogene Texte, Links, Infos zum download zur Verfügung zu stellen, so dass eine auf die Potentiale bezogene Lernunterstützung gewährleistet war. Die in dem CMS positionierten Texte, Links und Informationen konfrontierten die Studierenden mit anderen Thesen, Theorien und Meinungen. Sie konnten sich nunmehr mit diesen Positionen auseinandersetzen (Perturbation). Sie mussten sich jedoch selbst entscheiden, ob sie die Anregungen in ihr Modul integrierten. In komplexer Weise konnte somit sowohl personal als auch virtuell auf die jeweiligen Lernpräferenzen eingegangen und zugleich das selbstgesteuerte Lernen gefördert werden.

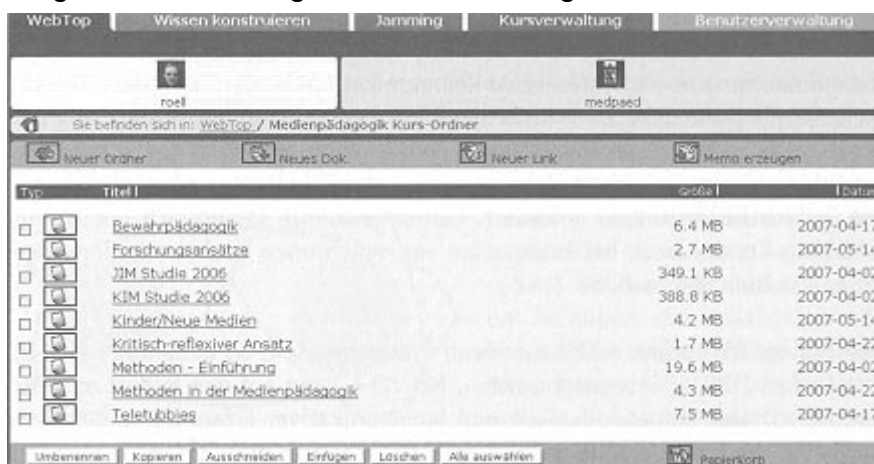


Abb. 7: Screenshot FLE-Dokumente-Medienpädagogik

Es hat sich bewährt, dass jeweils nach einem Drittel des Semesters ein „Blitzlicht“ veranstaltet wird. Hier haben die Studierenden die Möglichkeit, Erfahrungen auszutauschen und ihre Bedarfwünsche zu äußern. Ebenso hat sich gezeigt, dass die Studierenden einen Bedarf nach Feedback haben. Dem kann im Rahmen des Blitzlichts, eines Forums oder durch Gespräche entgegengekommen werden.

eLearning Modul

Bei den meisten eLearning-Konzepten werden normative Wissensmodule entwickelt, die den Anspruch haben, zu spezifischen Themen und Problembereichen ein im Vergleich zur Präsenzlehre im qualitativen Sinne adäquates oder gar besseres Lern- und Informationssystem zur Verfügung zu stellen. Die Mehrzahl der eLearning-Kurse geht von einem linearen Konzept aus. Ausgehend von einer Problemstellung sind Aufgaben zu bewältigen. Nach Bewältigung des Stoffes kann der Wissensstand überprüft werden. Durch asynchrone (Foren, emails) und synchrone Kommunikationsformen (Chats,

Audiokonferenzen und WhiteboardKommunikation) werden interaktive Kommunikationsformen integriert. Die vielen eLearning-Modulen zu Grunde liegende Lernphilosophie basiert auf dem Behaviorismus. Bei diesem Verständnis geht es vorwiegend um das Antrainieren von Faktenwissen als Verhaltenskompetenz. Statt Fähigkeiten auszubilden, werden Gedächtnisleistungen gefordert. Lernungewohnte lassen sich durch reine eLearning-Kurse - auch bei Integration von synchronen Kommunikationsangeboten - selten ansprechen.

Eine höhere Akzeptanz erhält e-L wenn Präsenzphasen, so genanntes face-to-face-Lernen (f2f-L), integriert werden. Mit f2f-L kann auf den Bedarf nach Reflexion, sozialer Eingebundenheit und kommunikativer Erfahrung angemessen reagiert werden. Die Vermischung zwischen eLearning und Präsenzphasen wird *Blended Learning* genannt. *Blended Learning* wird der Komplexität von Lernprozessen wesentlich besser gerecht als die „reinen“ eLearning-Angebote. Das *Blended Learning* Konzept basiert aber auch auf der Idee des Kurskonzeptes. Meist ist kein didaktisches Konzept erkennbar, was genau in den Phasen der Präsenzlehre gemacht werden sollte. Oft gibt es keinen Unterschied zwischen dem Lernstoff, der per eLearning (e-L) gelehrt und dem Lernstoff, der in der Präsenzlehre vermittelt wird (f2f-L).

Die Projektgruppe *Atlantis Universität* der Hochschule Darmstadt hält es für notwendig, das bisherige *Blended Learning*-Konzept um den Aspekt des projektbasierten Lernens zu erweitern. Werden projektorientierte Lernphasen (pro-L) einbezogen, ist es besser möglich, der hohen Komplexität divergierender Lernsituationen gerecht zu werden. Entsprechend dem Modell des *extended blended learning* (BLEIMANN/RÖLL (2006)) können alle Inhalte (deklaratives Wissen) auf elektronischen Speichern abgelegt werden. Sie sind dann im e-L-Modul abrufbar. Hier dominiert das kognitive Lernen. Die Präsenzlehre (f2f) dient dazu, Quellen- und Reflexionskompetenz und social skills (kommunikative Kompetenz, Lernen des Lernens) zu vermitteln. In der Projektphase (pro-L) steht die handlungsorientierte Aneignung, das Begreifen im Vordergrund. Beim projektorientierten Lernen steht die Bewältigung einer realen Aufgabe im Vordergrund. Es gibt keinen pädagogischen Schonraum. Ein Projekt im Kontext von eLearning kann z.B. auch die Erstellung eines Wikis sein, wie hier am Beispiel des Projekts „Konzepte der Jugendarbeit“ aufgezeigt.

Mit Wikis lassen sich alternative Lernmöglichkeiten nutzen. Wikis sind insbesondere dann zu empfehlen, wenn auf ein lineares Kurssystem verzichtet wird.

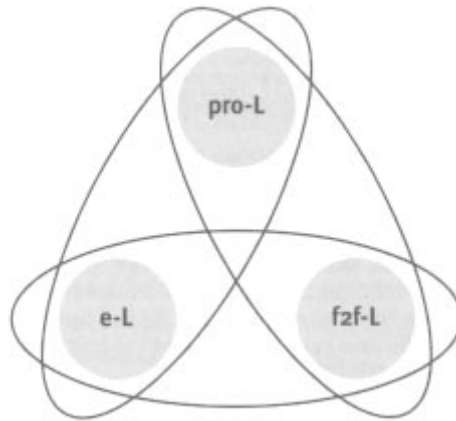


Abb. 8: *Extended blended learning (Modell)*

Die Wissensbausteine können delinear im Wiki gespeichert werden. Jeder Lernende kann während des Produktions- bzw. Lernprozesses permanent auf die gesamte Datenbasis zugreifen. Die Module geben den Lernweg nicht vor. Sie dienen vielmehr als Ausgangsbasis zur Lösung von Zielen (goals). Bei den Zielen handelt es sich um Aufgaben, die kollaborativ oder kooperativ gelöst werden können. Die angesammelte Wissensbasis bildet den Ausgangspunkt für die Realisierung und Bewältigung der Ziele.

Der besondere Charme des Systems liegt in der günstigen Kostenstruktur. Die Software steht als Open Source zur Verfügung, die Handhabung ist unkompliziert und stellt minimale Anforderungen an die Nutzer/-innen. Ein Nachteil ist die begrenzte Gestaltungsmöglichkeit des Layouts.

Auswertung des Projekts

Während bei Weblogs spontaner geschrieben wird und dadurch Inhalte schneller produziert werden, nehmen sich die Lernenden bei der Erstellung von Content bei Wikis mehr Zeit. Vergleichbar einer Hausarbeit werden Quellenstudien betrieben und Reflexionsphasen integriert, bevor die Texte verfasst werden. Schreib- und Reflexionsfähigkeit werden gemeinsam entwickelt. Sich mit dem strukturellen System eines Hypertextes auseinander zu setzen, fiel zu Beginn nicht allen leicht. Somit wurde das Erlernen eines Strukturierungsprozesses (Hypertext-Logik) zu einem Teil des

Lernprozesses. Nachdem das System erfasst war, förderte dies das Interesse und die Motivation bei dem Projekt mitzuarbeiten. Die sachverständige Lösung von Problemen und die Erfahrung der eigenen Wirksamkeit begünstigen offensichtlich Prozesse des selbstgesteuerten Lernens.

Bei dem Projekt verändert sich die Lehrerrolle. Es entsteht ein neues Lern-/Lehrverhältnis. Lernende haben gleiche Rechte wie Lehrende. Die Lehrenden werden zu Coaches, Mentoren oder, wie ich es nenne, zu Navigatoren (Röll 2003).

Literatur

Abfalterer, Erwin (2007): *Foren, Wikis, Weblogs und Chats im Unterricht*. Lüchow.

Bleimann, Udo; Röll, Franz Josef (2006): *Extendend Blended Learning - Innovative Lernszenarien für die Hochschule*. In: Querschnitt, 2006-1, S. 138148.

Eigner, Christian; Leitner, Helmut; Nausner, Peter; Schneider, Ursula (2003): *Online-Communities Weblogs und die soziale Eroberung des Netzes*. Graz.

Gruber, Hans; Mandl, Heinz; Renkt, Alexander (1999): *Was lernen wir in Schule und Hochschule: Träges Wissen?* Forschungsbericht 101 des Lehrstuhls für Empirische Pädagogische Psychologie der LMU, München.

Habermas, Jürgen (1990) *Strukturwandel der Öffentlichkeit*. Frankfurt a.M.

Leitner, Helmut (2003): *Online-Community, „Hands an“!* In: Eigner, Christian; Leitner, Helmut; Nausner, Peter; Schneider, Ursula (2003): *Online-Communities Weblogs und die soziale Eroberung des Netzes*. Graz. S. 11-51.

Lindner, Roland (2004): *Wissen selbst gemacht*. In: Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung, 17.11.2004, S. 47.

Mandl, Heinz; Gruber, Hans; Renkt, Alexander (1997): *Situiertes Lernen in multimedialen Lernumgebungen*. In: Ludwig J. Issing; Paul Kilmsa (Hrsg.) *Information und Lernen mit Multimedia*. Weinheim, S. 167-178.

Röll, Franz Josef (2003): *Pädagogik der Navigation*. Selbstgesteuertes Lernen durch Neue Medien. München.

Röll, Franz Josef (2005): *Computermedien, Bildungsmedien: vom pädagogischen Nadelöhr zur selbstbestimmten Bildung*. In: Wolfgang Schindler (Hrsg.): *MaC*_Reloaded: Perspektiven aus der Skepsis für Menschen am Computer*. Chemnitz 2005, S. 37-58.

Schachtner, Christina; Neumayer, Monika (2007): *Peacewiki. Reflexionen über eine virtuelle Lernumgebung*. In: *merz* 1/2007, S. 51-57.

Sixtus, Mario (2003): *Das Gemeinschaftsnetz - Im Wiki-Web können alle Surfer Seiten umschreiben und hinzufügen - so entstehen ganze Enzyklopädien*. In: *FR* 01.08.2003.

Surowiecki, James (2004): *The wisdom of crowds. Why the many are smarter than the few*. New York 2004. Doubleday Books.

Schindler, Mathias (2007): *Wikipedia - wisdom of the world?* In: Gehrke, Gernot (Hrsg.): *Web 2.0 - Schlagwort oder Megatrend? Fakten, Analysen, Prognosen*. Marl 2007, S. 65-74.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Rechteinhabers reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme weiterverarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.